How to / Trackmania / Manialink / Building a Maniapage

Author : Marcel (Translations: JonTheKiller, Marcel)

LAST PAGE
PAGE 1 2 3 4

Aspects intéressants à la fin

Problèmes connus

Juste après la sortie de la première TMF problèmes qui surviennent. Pour éviter ce genre de questions je vais dresser la liste des problèmes vus ici.

• Qualité des images dépend de paramètres de texture

Malheureusement, les images sur le ManiaLink sont affichées dans la dépendance à l'égard des paramètres de texture dans le launcher. En clair: Seuls les joueurs qui ont la texture sur la qualité de "haute" verront le ManiaLink en haute qualité, tous les réglages inférieurs conduisent à défiguration de l'image.

• AddPlayerEt peut facilement être manipulé

Comme indiqué dans la description de cet attribut concernant les quads et les étiquettes. il peut être manipulé de manière simple. en existant l'URL manuellement. Domaines critiques doivent être garantis d'une manière différente.

• Plantage complet si l'attribut dossier est manquant dans le FileEntry.

Aussi ce problème est cité comme important dans l'attribut description. Si vous laissez l'attribut folder. vous verrez votre bureau. immédiatement après avoir ouvert la ManiaLink. Éviter ce bug en écrivant folder = "" dans la balise .

Combinaison des anciens et nouveaux ManiaLinks

Comme dit au début les vieux manialinks sont compatibles avec TMF. Cela conduit à de nouvelles possibilités:

• ManiaLink nouveaux complet

Bien sûr. vous pouvez construire votre ManiaLink avec des nouveaux éléments je vous le présente.

• ManiaLink ancien complet

Si vous n'avez pas besoin des nouvelles possibilités qu'offre vous pouvez faire votre ManiaLink complètement à l'ancien système. Effet secondaire. Le ManiaLink peuvent également être visualisés dans TrackMania Unitedf.

• ManiaLink combinée

Avec l'option de l'oldnew" ManiaLink vous avez la possibilité de combiner la fidelité de table et la structure de nouveaux éléments.

C'est plus facile qu'il le semble. Il suffit de diviser votre ManiaLink en deux parties. Construire l'ancien ManiaLink comme d'habitude. n'oubliez pas que les balises de base fonctionne. Ensuite. vous ajoutez des éléments nouveaux dans la fin ou au début.

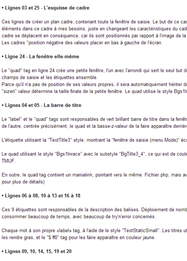
Ainsi. vous pouvez tirater avec l'ancien ManiaLink partie comme un cadre avec le z-valeur: pos = "-5 64 XY" ou pos = "XY 2.562e cette manière. il est possible de placer des éléments avant ou derrière la partie ancienne.

Une autre astuce Si vous ouvrez un pathétiquement ou entièrement nouveau manialink dans TMU. vous verrez que la partie ancienne ou rien. Il n'y aura de message d'erreur dans TMU.

Exemple complexe

Il sert temps d'introduire une plus vaste exemple de ce que nous avons appris jusqu'à présent. Il s'agit de l'entrée de Windows sur mon quatrième-manialink. (**Manialink1**: **Test Quad**:)

Un screenshot ingame de la façon dont il ressemble:



Pour donner une meilleure vue d'ensemble. je raccourci le Manialink-URL. à cet effet ne sont pas tous des valeurs d'entrée sont plus soumis.

```
01 <?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
02 <manialink>
03 <frame posx="-80 -10 5" >
04 <label posx="-25 2.10" scale="40 4" halign="center" style="TextTitle3" id="input-Window (Menu titede)"/>
05 <quad posx="-25 -1.10" scale="40 6" halign="center" style="BgsTitle4" action="BgTab1_4"
06 name="http://tumiacare.tplaced.net/manialinks/updates.php?type=menu&any.targets&any.s=youtu&any.s=youtu"/>
07 <label posx="-31.6 2" halign="center" style="TextStatusSmall" text="Edit%Position:" />
08 <label posx="-11 -6.5 5" halign="right" style="TextStatusSmall" text="Sx:" />
09 <label posx="-11 -11 5" halign="right" style="TextStatusSmall" text="Sx:" />
10 <entry posx="-10 -5.5 1" scale="5 2" style="TextValueSmall" name="youtu" default="0" />
11 <label posx="-11 -6.5 5" halign="right" style="TextStatusSmall" text="Sx:" />
12 <label posx="-11 -6.5 5" halign="right" style="TextStatusSmall" text="Sx:" />
13 <label posx="-11 -6.5 5" halign="right" style="TextStatusSmall" text="Sx:" />
14 <entry posx="-10 -6.5 1" scale="5 2" style="TextValueSmall" name="youtu" default="32" />
15 <entry posx="-11 -11 5" scale="5 2" style="TextValueSmall" name="youtu" default="32" />
16 <label posx="-23 -15 5" halign="center" style="TextStatusSmall" text="Sx%Sx%Segment" />
17 <label posx="-11 -20 5" halign="right" style="TextStatusSmall" text="Sx:" />
18 <label posx="-23 -25.01" halign="right" style="TextStatusSmall" text="Sx:=Sx:=" />
19 <entry posx="-20 -17.5 1" scale="10 2" style="TextValueSmall" name="input-help" default="left" />
20 <entry posx="-20 -20.5" scale="10 2" style="TextValueSmall" name="input-align" default="top" />
21 <quad posx="-7 -25.5 5" scale="5 3" halign="center" style="BgsTitle4" id="Button-Validate"
22 name="http://tumiacare.tplaced.net/manialinks/updates.php?type=menu&any.targets&any.s=youtu&any.s=youtu"/>
23 <label posx="-10 -25.5 5" scale="5 3" halign="center" style="BgsTitle4" id="Button-Validate"
24 name="http://tumiacare.tplaced.net/manialinks/updates.php?type=menu&any.targets&any.s=youtu&any.s=youtu"/>
25 <label posx="-25 -25.5" halign="center" style="BgsTitle4" id="Button-Validate" default="Apply Values" />
26 </frame>
27 </manialink>
```

Bon, allons y.

• Lignes 03 et 25 . L'enquisse de cadre

Ces lignes de créer un plan cadre. contenant toute la fenêtre de saisie. Le but de ce cadre est. que je peux transférer tous les éléments dans ce cadre à mes besoins. juste en changeant les caractéristiques du cadre. Ainsi. tous les éléments dans le cadre se déplacent en conséquence. car ils sont positionnés par rapport à l'image de la propre position.

Les cadres "position négative dans les cadres" ne sont pas pris en charge.

• Ligne 24 . La fenêtre elle-même

Le "quad" tag en ligne 24 crée une petite fenêtre. l'un avec l'arrondi qui est le seul but de se joindre visuellement à tous les champs de saisie et les étiquettes ensemble.

Parce qu'il n'a pas de position de ses valeurs propres. il sera automatiquement hérités de l'étiauche du cadre de valeurs. Le "sizex" valeur détermine la taille de la petite fenêtre. Le quad utilise le style BgsTitle4ace et le substyle BgWindow2.

• Lignes 04 et 05 . La barre de titre

Le "label" et le "quad" tags sont responsables de vert brillant barre de titre dans la fenêtre. Les deux éléments de couverture de l'autre. centrée précisément. le quad et la basse-z-valeur de la faire apparaître derrière l'étiquette.

L'étiquette utilisant le "TextTitle3" style. montrant la "fenêtre de saisie (menu Mode)" écrit dans les plus grandes lettres.

Le quad utilisant le style "BgsTitrace" avec le substyle "BgTitle3_2". ce qui est de couleur vert. dans les deux TMNF et TMUF.

En outre. le quad tag contient un manialink. pointant vers le même. Fichier php. mais avec de nouvelles valeurs (voir la ligne 23 pour plus de détails)

• Lignes 06 à 08, 10 à 13 et 16 à 18

Ces 9 étiquettes sont responsables de la description. Déplacement de nombreux labels correctement peut consommer beaucoup de temps. avec beaucoup de tri(Vienne concernés.

Chaque mot à son propre «label» tag. à l'aide de la style "TextStatsSmall". Les titres utiliser un "5 0" en forme de tag pour les rendre gras. et le "5 ff0" tag pour les faire apparaître en couleur jaune.

• Lignes 09, 10, 14, 15, 19 et 20

Chaque valeur de l'entrée a son propre champ de saisie. à l'aide "d'entrée" + variable que le nom de décrire la fonctionnalité du champ de saisie. Les valeurs pour les variables sera envoyé au fichier Php à la ligne 23

Le "TextStaticSmall" style est responsable de l'ombre jeune et texte dans le champ de saisie.

Alors que X, Y, Width and Height n'acceptent que des valeurs numérotés. Halign et Valign n'acceptque que les valeurs de texte "left", "center" et "right", respectivement "top", "center" et "bottom". (Ces limites doivent être vérifiées dans le script PHP).

• Ligne 23 . Button et la présentation de la valeur des entrées

Ici vous pouvez voir comment les valeurs sont soumis à un script (dans ce cas. c'est le même script). Les valeurs dans l'URL sont automatiquement remplacées par les valeurs de "nom" champs de saisie avant.

Note: plusieurs valeurs sont présentées en ajoutant un "&" entre eux. même si ce caractère doit être encodé en "&" pour étant correctement interprétés par le script PHP.

La ligne "index.php?type=menu&targets&s=youtu&s=youtu" appelle le script PHP comme celui-ci (avec les valeurs par défaut de x = y = 0) : index.php?type=menu&targets=0&s=0 Changer les valeurs dans les champs de saisie va changer les valeurs dans l'URL générée en conséquence.

Le "CardButtonMedium" style crée un énorme bouton blanc (avec une taille prédéfinie). contenant le "Appliquer les valeurs" écrit.

• Lignes 21 et 22 . Le choix de la langue et des images

Ces 2 quads affiche 2 drapeaux. ce qui permet de choisir la langue de l'interface. Elle exige la 'image' attribut. qui pointe vers une URL ou l'image est hébergée (24-bit .Png images sont supportés).

J'aurais pu utiliser une "imageflocus" attribut ainsi de créer en effet "sours", mais j'ai décidé de ne pas le faire.

La balise de l'attribut ManiaLink pointe à la même URL. mais avec la valeur la langue de votre choix (lang = de / fr) :

Lien direct via le protocole TMTP

Avec l'extension Forever vous avez maintenant la possibilité d'établir un lien entre votre ManiaLink. de sorte qu'un simple clic suffit de l'appeler c'est dont. on ManiaClick). La seule chose que vous avez à faire est d'utiliser le protocole TMTP pour lui. Si vous avez choisi l'option lors de l'installation. tous les liens TMTP sera envoyé à TMF en cliquant (vous avez peut-être à confirmer d'un message de navigateur). Si TMF n'est pas encore en cours d'exécution. il ouvrira lui-même avec ce lien. et transmis le contenu sera affiché.

Le recours à des liens TMTP est aussi simple que des liens http. Vous avez les possibilités suivantes pour votre lien ManiaLink:

• Appelez votre ManiaLink avec son URL complète

Pour appeler un ManiaLink avec son URL complète. vous n'avez qu'à remplacer le http:// avec tmtp:// . Après cela. il suffit de taper le domaine et la structure des dossiers. comme il est connu du normal lien HTTP.

Exemple : [http://tumiacare.tplaced.net/manialink-quad/ index.php](http://tumiacare.tplaced.net/manialink-quad/)

• Appelez votre ManiaLink enregistré avec son code

Il est également possible d'appeler un ManiaLink enregistré avec son code. Parce que ces codes ne sont supportés que dans TMUF. cette version de liaison ne fonctionne pas dans TMNF. Pour lier un code enregistré. tapez simplement "tmtp ://" dont il est saisi. Les trois / sont importants. sinon. votre navigateurs internet va ajouter une terminaison / qui rend le code inutilisé et sera de retour à une erreur ingame. La troisième barre oblique permet d'éviter ce comportement indésirable. Exemple: [url] tmtp :// Marcel [/ url]

Attention avec des caractères spéciaux: Parce qu'elles sont encodées dans les URL. l'établissement de liens avec eux ne fonctionne pas. Par exemple. un espace sera remplacé par "%.20". de sorte que "tmtp ://0 Test Quad» sera envoyé en tant que "tmtp ://0 test%.20Quad" à TMUF. Parce que ce code n'existe pas. TMUF n'est pas en mesure de traduire cette TMTP-lien correctement.

En passant. Vous pouvez également utiliser le protocole TMTP à se joindre à un serveur et d'autres choses. Mais cela ne fait pas partie du didacticiel. si je l'ai laissé être.

ManiaLink Multilingue

Il est possible de laisser le jeu choisir la langue appropriée. en fonction de la langue du joueur. La procédure est vraiment de base. Vous créez un fichier leque les mots simples. mots ou groupes de phrases sont dans des langues différentes. le jeu sélectionne les mots appropriée et le montre (respectivement l'anglais est choisi si la langage approprié est manquant). Bon. ce n'est pas si facile parce que vous avez de s'en tenir à une certaine syntaxe. L'exemple suivant vous montre l'accumulation d'un ManiaLink multilingue.

Fichier Manialink:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manialink>
<timeout>0</timeout>
<include url="http://localhost/maniaInk/lang.xml" />
<label posx="-20 8 1" textid="example" />
<label posx="-20 -10 1" textid="nadez" />
<quad sizex="50 5" imagedir="lang" />
</manialink>
```

Ici vous pouvez voir l'accumulation de la ManiaLink multilingue. Les aspects importants sont les charges qui incluent le fichier de langue ainsi que les étiquettes et le quad. Au lieu de l'attribut TextID texte est utilisé. le texte ne soit pas donné directement. seulement une clé qui sera également retrouvé plus tard dans la lang.xml. même dans le <quad> avec le imageID. Rien de spécial jusqu'à maintenant.

Fichier de langue: lang.xml

```
<dico>
<language id="de">
<example>Beispiel</example>
<nadez>Danke Nadez für diese neuen ManiaLinks</nadez>
<img>http://localhost/maniaInk/de.png</img>
</language>
<language id="en">
<example>Beispiel</example>
<nadez>Thanks Nadez for these new ManiaLinks</nadez>
<img>http://localhost/maniaInk/en.png</img>
</language>
</dico>
```

Ici vous pouvez voir le fichier de langue pour les langues allemand et en anglais.

Chaque langue est juste <language id="CODE"> </ language>. tandis que CODE est le jeu la code de langue spécifique. Plus tard. vous verrez une liste des langues jouées en charge. Dans la langue des balises les identifiants sont utilisés. Vous pouvez choisir le contenu de l'ouverture de <> et la fermeture </> tag sur votre propre. La valeur que vous choisissez. il est également IDI que vous utilisez dans le tag correspondant pour obtenir le texte ou l'image. Le contenu de ID'tags sera directement utilisé comme valeur de l'attribut. qui se sert de cette identité. Vous pouvez aussi autant d'identifiants que vous le souhaitez.

Quelques conseils:

• Le choix de l'ID

Un ID doit commencer par une lettre. Ensuite. vous pouvez aussi utiliser les numéros et un soulignement. En général. vous devriez éviter les caractères spéciaux (à l'exception _). Toutes les autres seraient contraires à la syntaxe XML.

• Identifiants dans une langue

Si ITD ne se trouve pas dans la langue. le joueur verra le manialink en anglais s'il est disponible. sinon. rien ne peut être affiché. L'ordre est: Sélection de Langue> English> Rien. Donc. assurez-vous au moins l'anglais est complet!

• Les caractères spéciaux

Si vous utilisez des caractères spéciaux dans la lang.xml (comme du texte normal. pas comme pièce d'identité!) Vous savez maintenant qu'ils ne seront pas affichés correctement. Pour éviter cela. vous devez enregistrer la lang.xml encode en UTF-8 Cela peut être dans des conditions normales.

Attribut soutenu

Pour utiliser une pièce d'identité. vous n'avez qu'à ajouter "id" à l'attribut. Par exemple "texte" tout simplement devenir "TextID". "image" sera "imageID " et ainsi de suite.

Les attributs suivants soutient multilingue:

• <quad> - image, imageflocus, url, manialink
• <label> - text, url, manialink
• <audio> - données
• <video> - données

Cette liste est basée sur les propres tests et est peut-être pas complète. Si vous trouvez un autre attribut soutenu, juste le dire. Marcel à Konte, qui donne un indice important pour que

Liste des codes de langue:

• cz - Tchèque
• de - Allemand
• en - Anglais
• es - Espagnol
• fr - Français
• hu - Hongrois
• it - Italien
• jp - Japonais
• kr - Croate
• nl - Hollandais
• pl - Polonais
• pt - Portugais
• ru - Russe
• sk - Slovaque
• zh - Chinois

Je n'ai pas testé tous ces codes. mais pour ces langues. sont les fichiers de langue pour le match. Par conséquent. je pense qu'ils seront pris en charge sur ManiaLinks

En utilisant les paramètres dans ManiaLinks

Avec Iceburn Balmung et j'ai découvert la possibilité. pour donner des paramètres aux ManiaLinks inscrit avec ce qui pourrait être traceâlé avec un script. Cette fonctionnalité très utile (en combinaison avec PHP) bien sûr) doit être expliquée dans cette partie du tutoriel.

Il est très facile. PHP sait que sous cette forme: "http://www.example.com/page.php?id=15" Le paramètre 15 est soumis à la variable "id" de page php. Cela pourrait être transférées et non 1.1 à ManiaLinks.

Enregistrez la page comme ManiaLink. sans paramètres:

Code: "Page" => URL: http://www.example.com/page.php

D'accès à la page avec un paramètre il vous suffit de visiter la page? Id = 15. Dans cet exemple. vous obtiendrez la valeur 15 $ _GET ['id].

Cela a été toute la magie. Comme sur les fichiers PHP!. vous pouvez coller des variables et des valeurs sur ManiaLinks avec? Veuillez pas plusieurs variables sont ajoutées et avec (en TrackMania ce sera une normale &).

Toutes les bonnes choses doivent arriver à une fin ...

Maintenant. nous sommes parvenus à la fin de mon tutoriel Tai dit tout ce que je voulais dire. fait allusion à tout ce que je voulais faire allusion. Maintenant. il est à vous d'utiliser ces connaissances. Présentez votre nouveau ou ancien ManiaLink et montrer ce que nous êtes en mesure de la faire maintenant.

Bien sûr. je serai heureux de vos commentaires et critiques à cette tutoriel (après avoir reçu un grand nombre d'entre eux à la version alternative). Si vous avez des questions. d'après eux. je pense que je ne serai pas le seul à avoir des réponses à leur.

Enfin. je tiens à remercier ceux d'entre vous. qui m'ont soutenu lors de l'écriture de ce tutoriel.

En écrivant la version allemande. le Bildtaxeter m'a répondu à quelques questions pour mieux comprendre le nouveau ManiaLink. Pour améliorer la qualité. le PT et Iécu clan soutenu avec moi sur l'erreur de pointage. ou tout simplement les mauvaises parties écrites. Je vous remercie pour cette

Après avoir terminé le didacticiel allemand. j'ai décidé de le traduire vers l'anglais pour afficher les connaissances de plus que les Allemands. je tiens à vous remercier tous ceux qui m'ont aidé à la traduction. PT «Dany. GUEST» et TStarGeremy.

Un remerciement spécial va à kastun. Il n'a pas seulement aidé un grand nombre lors de l'écriture de la version allemande. il a également traduit près de la moitié de ce tutoriel et a contribué à la vérification des pièces traduites. Sans son soutien. le tutoriel ne sera jamais aussi grand et détaillé que celui d'aujourd'hui. Merci

Voilà. maintenant c'est à votre tour
T-Lâ!arcel

LAST PAGE
PAGE 1 2 3 4

© Nadeo & Ubisoft. All rights reserved. © ManiaLink and ManiaScript is copyrighted by Nadeo.
Trackmania, Shootmania, Quantummania, powered by maniaLink, maniaScript and maniaPlanet are trademarks of Nadeo.
© 2003-2009 Nadeo. All rights reserved. Unauthorized use prohibited.
Nadeo, 2 rue de la Fonderie, 31 000 Toulouse, France